

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INGGRIS DENGAN MODEL *NUMBERED HEAD TOGETHER* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI
SMA N 1 TANJUNG RAYA MESUJI**

TESIS

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister
Program Studi Teknologi Pendidikan



Oleh :
MUJI RAHAYU
S811408009

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2016**

PERNYATAAN ORISINALITAS DAN PUBLIKASI TESIS

Saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA KARTU PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DENGAN MODEL *NUMBERED HEAD TOGETHER* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI SMA N 1 TANJUNG RAYA MESUJI” ini adalah karya penelitian saya sendiri dan bebas plagiat, serta tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis digunakan sebagai acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber acuan serta daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam karya ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan (Permendiknas No. 17, Tahun 2010).
2. Publikasi sebagian atau keseluruhan isi Tesis pada jurnal atau forum ilmiah lain harus seijin dan menyertakan tim pembimbing sebagai *author* dan FKIP UNS sebagai Institusinya. Apabila dalam waktu sekurangnya satu semester (enam bulan sejak pengesahan Tesis) saya tidak melakukan publikasi dari sebagian atau keseluruhan Tesis ini, maka Program Studi Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana Kependidikan FKIP UNS berhak mempublikasikan pada jurnal ilmiah yang diterbitkan oleh Program Studi Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana Kependidikan FKIP UNS. Apabila saya melakukan pelanggaran dari ketentuan publikasi ini, maka saya bersedia mendapatkan sanksi akademik yang berlaku.

Surakarta, 25 Januari 2016

Mahasiswa,



Muji Rahayu

NIM S811408009

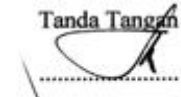

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INGGRIS DENGAN MODEL *NUMBERED HEAD TOGETHER* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS
XI SMA N 1 TANJUNG RAYA MESUJI**

TESIS

Oleh

**Muji Rahayu
NIM. S811408009**

Komisi Pembimbing

Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I	Dr. Suharno, M.Pd NIP. 195211291980031001		25 Januari 2016
Pembimbing II	Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn.Dipl.Art NIP. 197905242002121002		25 Januari 2016

**Telah dinyatakan memenuhi syarat
Pada tanggal 01 Februari 2016**

Mengetahui
Kepala Program Studi Teknologi Pendidikan
Program Pasca Sarjana Universitas Sebelas Maret



Dr. Nunuk Suryani, M.Pd
NIP. 196611081990032001

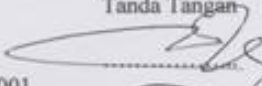



**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INGGRIS DENGAN MODEL *NUMBERED HEAD TOGETHER* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS
XI SMA N 1 TANJUNG RAYA MESUJI**

TESIS

Oleh

**Muji Rahayu
NIM. S811408009**

Komisi Pembimbing

Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	Dr. Nunuk Suryani, M.Pd NIP. 196611081990032001		25 Januari 2016
Sekretaris	Dr. Leo Agung S, M.Pd NIP. 195605151982031005		25 Januari 2016
Anggota Penguji	Dr. Suharno, M.Pd NIP. 195211291980031001		25 Januari 2016
	Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn.Dipl.Art NIP. 197905242002121002		25 Januari 2016

**Telah dipertahankan di depan penguji
Dinyatakan telah memenuhi syarat
pada tanggal 01 Februari 2016**

Dekan FKIP UNS,



**Prof. Dr. Eko Nurkamto, M.Pd.
NIP. 196101241987021001**

**Kepala Program Studi Magister
Teknologi Pendidikan,**



**Dr. Nunuk Suryani, M.Pd
NIP. 196611081990032001**

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN DAN PUBLIKASI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN PEMBIMBING	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Pengembangan	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
G. Definisi Istilah.....	13
BAB II KAJIAN TEORI	15
A. Landasan Teori.....	15
1. Pembelajaran	15
2. Pembelajaran Bahasa Inggris	24
3. Pengertian Media	25
4. Pengertian Media Pembelajaran.....	26
a. Fungsi Media Pembelajaran.....	28
b. Manfaat Media Pembelajaran	31
c. Pertimbangan dalam Memilih Media Pembelajaran	33
d. Klasifikasi Media Pembelajaran	35
5. Media Kartu	37
6. Model Pembelajaran <i>Numbered Head Together</i>	41
7. Motivasi Belajar	43

8. Model <i>Four-D</i>	46
B. Penelitian yang Relevan	48
C. Kerangka Berfikir	55
D. Model Hipotetik	57

BAB III METODE PENELITIAN 60

A. Jenis Penelitian	60
B. Lokasi Penelitian	61
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	61
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	63
a. Analisis Awal-akhir	63
b. Analisis Siswa	63
c. Analisis Konsep	63
d. Analisis Tugas	63
e. Spesifikasi Tujuan Pembelajaran	64
2. Tahap Perencanaan (<i>Design</i>)	64
a. Model Pembelajaran yang Digunakan	64
b. Desain Awal Media	65
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	65
a. Validasi Media (penilaian ahli)	65
b. Uji Coba Pengembangan	66
c. Media Kartu	67
4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	67
a. Penyebaran pada Berbagai Sekolah	67
D. Instrumen Pengumpulan Data	68
1. Jenis Instrumen yang Digunakan	68
a. Dokumentasi	68
b. Angket (<i>Questionnaire</i>)	68
c. Tes Hasil Belajar	69
2. Kisi-kisi Instrumen	69
E. Jenis Data	71

F. Teknik Analisis Data	71
1. Analisis Statistik Deskriptif	71
2. Analisis Soal	73
3. Uji Efektifitas Produk	74
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	76
A. Hasil Penelitian	76
1. Pendefinisian (<i>Define</i>).....	76
a. Analisis Awal-Akhir	76
b. Analisis Materi	77
c. Tujuan Pengembangan Media	78
2. Perencanaan (<i>Design</i>).....	78
a. Model Pembelajaran <i>Numbered Head Together</i>	78
b. Desain Awal Media	79
3. Pengembangan (<i>Develop</i>)	87
a. Validasi Materi dan Media	87
1) Validasi Ahli Materi	88
2) Revisi Ahli Materi	96
3) Validasi Ahli Media Pembelajaran	96
4) Revisi Ahli Media Pembelajaran	103
b. Uji Coba Pengembangan	103
1) Uji Coba Terbatas (<i>preliminary field test</i>)	103
2) Uji Coba Kelompok Kecil (<i>main field test</i>)	104
3) Uji Coba Lapangan (<i>operational field test</i>)	107
c. Keefektifan Media dengan Model NHT	108
1) Analisis Soal	109
2) Uji Persyaratan Analisis	109
a) Uji Normalitas	109
b) Uji Homogenitas	110
c) Uji Efektivitas (uji-t)	111
d. Keefektifan Media untuk Meningkatkan	

Motivasi Belajar Siswa	111
a) UjiNormalitas.....	111
b) UjiHomogenitas	112
c) Uji Efektivitas (uji-t)	113
4. Penyebaran (<i>Disseminate</i>).....	113
B. Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan	114
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	119
A. Kesimpulan	119
B. Implikasi.....	120
1. Implikasi Teoritis	120
2. Implikasi Praktis	121
C. Saran	122
DAFTAR PUSTAKA	124

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang berlangsung sepanjang hayat (*long life education*). Proses ini bertujuan untuk menciptakan manusia paripurna yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baik. Senada dengan UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 yang menyebutkan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar memiliki kekuatan spriritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Proses pembelajaran itu sendiri menekankan pada terjadinya interaksi antara siswa, guru, media pembelajaran, pendekatan atau model belajar, serta lingkungan yang terkait dengan pembelajaran sehingga memotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berbagai permasalahan ditemui di sekolah dalam bidang pembelajaran. Khususnya mata pelajaran Bahasa Inggris yang notabene sebagai kelompok pelajaran wajib, namun dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang disukai oleh siswa. Padahal pelajaran Bahasa Inggris itu sangat penting. Bahkan tak jarang dunia kerja dan industri mensyaratkan penguasaan salah satu bahasa asing kepada pelamar kerja seperti Bahasa Inggris, Jerman, Mandarin, dan Perancis. Salah satu bahasa asing yang paling populer dan sangat mendominasi semua aspek kehidupan kita adalah Bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan bahasa asing pertama yang dianggap penting untuk tujuan pengaksesan informasi, penyerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya dan pembinaan hubungan

dengan bangsa-bangsa lain. Permasalahan ini ditemui peneliti saat melakukan wawancara kepada beberapa siswa di SMA N 1 Tanjung Raya Mesuji yang hendak dijadikan tempat penelitian.

Permasalahan juga ditemui peneliti setelah melakukan observasi dengan mengikuti pembelajaran di kelas dan wawancara dengan guru Bahasa Inggris. Permasalahan tersebut juga peneliti temui pada saat guru mengajar, yaitu dalam proses belajar mengajar guru masih terpaku buku teks yang sudah disediakan dari sekolah. Terkait penggunaan media pembelajaran di SMA N 1 Tanjung Raya Mesuji, khususnya mata pelajaran Bahasa Inggris, guru tidak hanya mengandalkan buku teks dan juga LKS tetapi juga memanfaatkan media dalam proses belajarnya. Namun, untuk media pembelajaran sendiri guru merasa belum punya kesempatan untuk menggunakan dan mengembangkannya. Waktu adalah masalah utama guru untuk membuat ataupun mengembangkan media pembelajaran lain yang lebih inovatif. Selain itu, terdapat permasalahan lain yang dapat menjadikan faktor kenapa guru tidak menggunakan bahkan mengembangkan media yaitu karena seringnya terjadi pemadaman listrik diwilayah Mesuji. Sedangkan metode pembelajaran yang digunakan terkadang masih berpusat pada guru (*teacher centered*) seperti ceramah dan tanya jawab.

Tidak jarang juga guru melakukan pembelajaran menggunakan metode diskusi kelompok. Siswa dalam satu kelas dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk berdiskusi dan mempersentasikan hasil diskusi dari topik yang telah disediakan oleh guru. Dengan menerapkan metode belajar diskusi, guru mencoba menerapkan pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa. Tetapi metode ini belum

sepenuhnya terlaksana secara maksimal. Tidak jarang ada siswa yang kurang berpartisipasi aktif dalam kelompoknya. Mereka mengandalkan temannya yang memiliki kemampuan dan tanggung jawab lebih.

Dari pengamatan pada studi pendahuluan secara keseluruhan proses pembelajaran yang dilakukan guru di SMA N 1 Tanjung Raya Mesuji sudah cukup baik. Meskipun masih sering menggunakan metode pembelajaran konvensional namun interaksi siswa dan guru dapat berjalan dengan baik. Tetapi tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan media maupun metode yang seadanya dan diulang-ulang akan menimbulkan kejenuhan pada siswa. Hal tersebut juga didukung dengan data yang diperoleh dari observasi nilai Bahasa Inggris kelas XI di SMA N 1 Tanjung Raya Mesuji:

Tabel 1.1 Nilai Siswa Kelas XI SMA N 1 Tanjung Raya

No.	Score	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	75-100	3	15%	Tinggi
2.	65-75	8	25%	Sedang
3.	<60	19	60%	Rendah
Sum		30	100%	

Sumber: Guru Bahasa Inggris SMA N 1 Tanjung Raya Mesuji

Berdasarkan data diatas, dapat disimpulkan bahwa 60 % dari 30 siswa memiliki kategori yang rendah dalam belajar Bahasa Inggris khususnya dalam tes berbicara. Sementara itu, menurut guru bidang study bahwa skor minimum yang harus dicapai oleh siswa dalam belajar Bahasa Inggris harus mencapai 60 sesuai dengan KKM. Dengan demikian masih banyak siswa yang nilainya di bawah KKM dan dapat dikatakan bahwa target daya serap siswa terhadap pelajaran Bahasa Inggris masih rendah yang berakibat hasil belajar Bahasa Inggris juga rendah.

Pada dasarnya kenyataan dilapangan berbanding terbalik dengan tuntutan kurikulum KTSP yakni siswa dituntut untuk dapat berperan aktif dan kreatif dalam menerima setiap pembelajaran. Siswa diharapkan dapat mengaplikasikan ilmu yang didapat dalam kehidupan sehari-hari, untuk itu materi pembelajaran hendaknya dikaitkan langsung dengan keadaan lingkungan yang ada saat itu. Namun dilapangan guru masih terpaku pada buku teks. Selain itu, pembelajaran masih berpusat padaguru tanpa bantuan media pembelajaran dalam penyampaian materi ikut serta mempengaruhi tingkat pemahaman dan minat belajar siswa. Guru biasanya lebih cenderung menyampaikan materi pelajaran secara lisan, dimana hal ini berarti bahwa siswa hanya memperoleh hasil belajar melalui indra dengarnya saja, sedangkan setiap materi pelajaran memiliki tingkat kesukaran yang berbeda-beda. Materi pelajaran dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar diproses oleh siswa, akibatnya siswa akan cepat merasa bosan, jenuh dan kelelahan disebabkan penjelasan guru yang sukar dicerna dan dipahami. Ketika siswa mulai bosan, mereka akan mencari kegiatan lain untuk menghilangkan kebosanan mereka tersebut seperti halnya memilih bermain dari belajar, membaca buku ataupun sekedar mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran semakin sulit untuk dicapai. Dengan kata lain, sebagai guru semestinya lebih kreatif dalam membangkitkan semangat belajar siswa dengan cara memilih media serta model yang lebih cocok digunakan.

Pada kegiatan pembelajaran, dalam penyampaian materi acap kali terjadi kegagalan komunikasi, maksud ataupun inti dari materi pelajaran yang diberikan guru tidak dapat diserap secara optimal oleh siswa. Pada dasarnya dalam proses

komunikasi ini melibatkan tiga komponen pokok, yaitu guru sebagai pengirim pesan, siswa sebagai penerima pesan, dan pesan itu sendiri yang berupa materi pelajaran. Sebagai upaya untuk mengantisipasi kemungkinan kegagalan komunikasi, guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang dapat mempermudah proses pembelajaran agar lebih menarik (Sanjaya, 2009:162). Berdasarkan pernyataan tersebut agar maksud pembelajaran yang kita berikan dapat diserap secara optimal oleh siswa sekaligus untuk mempermudah penyampaian materi, maka sangat perlu penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran memberikan pengalaman yang sama bagi siswa.

Proses pembelajaran akan lebih mudah difahami dan dimengerti oleh siswa apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, pengertian dan minat serta kemauan siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sukiman, 2012: 29).

Pengertian media pembelajaran yang dikemukakan diatas dapat diasumsikan bahwa, proses pembelajaran identik dengan sebuah proses komunikasi yang sangat membantu guru dalam melakukan proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra serta dapat juga menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan guru.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari serta memudahkan siswa mengingat

kemudian mempraktikkan apa yang sudah ia pelajari. Penggunaan media itu sendiri salah satunya yang dipandang menarik adalah media kartu. Media kartu adalah kertas tebal yang berisi gambar-gambar atau tulisan tertentu yang dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan pembelajaran. Maka selain membantu pemahaman siswa tentang konsep tertentu, guru pun akan lebih mudah dalam mengelola kelas karena siswa diarahkan untuk belajar secara berkelompok (Saptono, 2003).

Atas dasar pemikiran diatas, maka media kartu dapat diartikan sebagai sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran, oleh karena itu dapat menyalurkan pesan (pengetahuan, ketrampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan pebelajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi secara kondusif, kemudian tujuan pembelajaran kan tercapai dan terkendali.

Penggunaan media kartu dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian dan menambah aktivitas siswa karena mereka dapat melihat, mencoba, berbuat dan berfikir. Kartu bergambar dalam penelitian ini adalah alat bantu berbentuk persegi panjang, terbuat dari kertas berwarna yang tebal, kartu tersebut dapat berisi *point* penting dalam pelajaran atau tema mata pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas XI SMA N 1 Tanjung Raya Mesuji supaya siswa mudah dalam belajar Bahasa Inggris.

Sesuai dengan karakternya dalam pembelajaran, maka belajar mnegajar tidaklah lengkap apabila seorang guru tidak menggunakan sebuah model untuk menunjang proses belajar Bahasa Inggris atau biasa disebut bahasa asing. Mengapa seorang guru harus pandai memilih model yang tepat dalam pembelajaranya,

karena hal tersebut dapat membuat siswa semakin giat dalam belajar Bahasa Inggris, maka dengan demikian guru harus terampil dalam mengajar, memilih model pembelajaran atau menyampaikan mata pelajaran sehingga siswa tersebut akan tertarik dan tidak jenuh untuk belajar.

Salah satu model pembelajaran yang dengan tuntutan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif diyakini sebagai praktik pedagogis untuk meningkatkan proses pembelajaran, gaya berfikir tingkat tinggi, perilaku sosial, sekaligus kepedulian terhadap siswa yang memiliki latar belakang kemampuan, penyesuaian, dan kebutuhan yang berbeda-beda (Huda, 2011: 27). Menurut Johson, dkk (1983) dikutip dari Huda (2011) pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran efektif dalam meningkatkan prestasi dan sosialisasi peserta didik sekaligus turut berkontribusi bagi perbaikan sikap dan persepsi mereka tentang begitu pentingnya belajar dan bekerjasama, termasuk bagi pemahaman mereka tentang teman-temannya.

Beberapa model pembelajaran kooperatif yang dipilih oleh peneliti untuk menunjang pengembangan media kartu adalah, model pembelajaran tipe *Numbered Head Together* (NHT). Menurut Slavin (1995), metode ini dianggap peneliti dapat membantu dalam pengembangan media kartu yang dikembangkan. Selain itu untuk memastikan akuntabilitas individual diskusi kelompok. Diketahui bahwa pengertian *Numbered Heads Together* (NHT) atau kepala bernomor adalah suatu tipe dari pengajaran kooperatif pendekatan struktural yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban

yang paling tepat (Lie, 2002:59). Dari definisi tersebut dapat diartikan bahwa *Numbered Head Together* adalah model pembelajaran yang dapat membantu implementasi dalam belajar, dimana kelompok saling membagi ide-ide yang dimiliki dengan teman diskusinya, sehingga pembelajaran akan semakin menarik dan dapat mencapai tujuan belajar serta memotivasi siswa untuk terus belajar.

Tidak hanya media yang menarik, pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk mencapai sebuah hasil yang baik, namun untuk mendapat keberhasilan tersebut harus ada motivasi belajar yang terdapat dari diri siswa maupun guru itu sendiri. Motivasi dapat dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakan perasaan tidak suka itu (Sardiman, 2011:75). Dengan demikian motivasi belajar sangatlah perlu dibangun dan dimiliki baik rangsangan dari dalam maupun luar, namun motivasi belajar itu sendiri lebih baik berasal dari dalam diri seseorang sendiri sehingga meningkatkan motivasi belajar akan lebih mudah. Maka dalam usaha menciptakan proses belajar yang interaktif dan efektif serta membantu siswa dalam memahami materi ajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Mengacu pada uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pokok pembahasan tentang pengembangan sebuah media dengan subyek mata pelajaran Bahasa Inggris. Oleh karena itu, peneliti memberi judul penelitian iniialah *“Pengembangan Media Kartu pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris dengan Model Numbered Head Together untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA N 1 Tanjung Raya Mesuji”*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanapenggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMA N 1 Tanjung Raya Mesujiselama ini ?
2. Bagaimanapengembangan media kartudengan model *Numbered Head Together*untuk mata pelajaranBahasa Inggris diSMA N 1 Tanjung Raya Mesuji?
3. Apakah media kartu dengan model *Numbered Head Together*efektif pada mata pelajaran Bahasa Inggris untukmeningkatkan motivasi belajar siswaKelas XI SMA N1 Tanjung Raya Mesuji?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis penggunaan media pembelajaranBahasa Inggris di SMA N 1 Tanjung Raya Mesuji.
2. Menghasilkan produk berupa Media Kartu dengan model *Numbered Head Together*untuk mata pelajaranBahasa Inggris di SMA N1 Tanjung Raya Mesuji.
3. Mengukur efektifitas media kartu pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan model *Numbered Head Together* dapatmeningkatkan motivasi belajar siswaKelas XI SMA N 1 Tanjung Raya Mesuji.

D. Manfaat Penelitan

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Menjadi kajian dan bahan acuan dalam mengembangkan media kartu sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran.
- b. Menjadi referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian yang terkait dengan media kartu untuk mata pelajaran Bahasa Inggris.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dengan digunakannya media kartu untuk mata pelajaran Bahasa Inggris, diharapkan siswa mampu belajar lebih bervariasi, menarik, dan membantu siswa mempercepat pemahaman terhadap materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
- b. Bagi guru, membantu dalam melaksanakan pembelajaran serta dapat mewujudkan proses pembelajaran yang lebih berkualitas, menarik, karena dapat merangsang siswa untuk belajar mandiri, inovatif dan interaktif.
- c. Peneliti, mendapatkan pengetahuan yang lebih dari penelitian ini, bisa mengeluarkan ide-ide pemikiran peneliti dalam penelitian ini serta dapat menambah wawasan dalam penelitian berikutnya.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk pengembangan yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media kartu. Produk ini berisi sebagai berikut:

1. Materi

Materi meliputi materi pembelajaran Bahasa Inggris kelas XI semester 1 pokok bahasan adalah *expression invitation*.

2. User

a. Siswa

Merupakan sasaran utama dari penggunaan media kartu yang dapat melakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Dapat mempelajari materi pelajaran Bahasa Inggris.
- 2) Menggunakan media kartu dapat membantu mengingat, menghafal dengan mudah teks ataupun kosakata Bahasa Inggris berdasarkan materi yang terkait.

b. Guru

Guru dapat menjadikan media kartu ini sebagai salah satu sumber referensi dalam pembelajaran dan membantu memudahkan pengajaran.

3. Gambar, Bentuk, Tema dan *Games*

Gambar, bentuk dan tema adalah sebagai penunjang agar media kartu menjadi lebih menarik, sehingga minat peserta didik untuk belajar menjadi meningkat sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Selain itu gambar, bentuk dan tema juga dibutuhkan untuk meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Gambar disini merupakan gambar yang dibuat berupa karikatur dengan berbagai warna yang menarik terdapat pada halaman depan kartu. Bentuk dari media kartu sendiri yaitu persegi panjang yang berdiameter panjang 15cm x lebar 10cm dan terbuat dari kertas *art cartoon*. Selanjutnya

adalah tema dalam media ini tema sudah ditetapkan oleh pengembang pada setiap kartu yang dibuat. Yang terakhir adalah *games*, pada halaman belakang kartu pengembang memberikan sebuah permainan berupa percakapan yang terkait dengan materi yang dipilih.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Dasar

Asumsi yang mendasari penelitian ini adalah media kartu digunakan sebagai media alternatif pembelajaran untuk menciptakan proses belajar yang interaktif dan efektif serta membantu siswa mempercepat pemahaman terhadap materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

2. Keterbatasan Pengembangan

a. Keterbatasan Penggunaan Media Kartu

Penggunaan media kartu ini hanya digunakan untuk siswa kelas XI SMAN 1 Tanjung Raya Mesuji pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan materi *expression invitations*.

b. Keterbatasan Materi

Materi yang disajikan dalam pengembangan ini hanya untuk mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XI SMA N 1 Tanjung Raya Mesuji saja.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah *key word* yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dapat dihubungkan dengan penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti bahwa peneliti ingin mengembangkan media mengajar yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yang berupa media kartu yang diharapkan dengan mengembangkan media mengajar dapat berpengaruh terhadap hasil belajar.
2. Media pembelajaran adalah sarana atau alat terjadinya proses belajar mengajar. Bahwa perlu adanya sebuah media yang dapat mempermudah atau membantu pendidik pada proses pembelajaran.
3. Media kartu adalah sebuah kertas tebal yang berisi gambar-gambar atau tulisan tertentu yang dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan pembelajaran maka selain membantu pemahaman siswa tentang konsep tertentu, gurupun akan lebih mudah dalam mengelola kelas karena siswadiarahkan untuk belajar secara berkelompok. Jadi, media kartu dikembangkan oleh peneliti sebagai media alternatif dalam pembelajaran agar memudahkan guru ketika proses belajar itu terjadi dan membantu siswa untuk cepat memahami berbagai materi yang terkait.
4. Model pembelajaran adalah suatu kerangka berfikir yang dipakai sebagai panduan untuk melaksanakan kegiatan dalam rangka mencapai tujuan tertentu.
5. *Numbered Head Together* adalah salah satu model kooperatif yang dapat dilakukan dengan cara pemberian nomor sesuai dengan kelompok diskusinya.

6. Motivasi belajar adalah suatu dorongan dalam diri setiap siswa untuk terus selalu melakukan hal yang baik sehingga akan menumbuhkan minat belajar dari dalam ataupun dari luar diri siswa.